LOMAX

Platformówki na PeCeta pojawiają się obecnie rzadko. Przyjęło się, że na PeCeta powstają gry raczej skomplikowane, wymagające więcej czasu, coś na przeciwieństwo gier konsolowych. W większości są to gry dla dużych dzieci, które nauczyły się już jak przechytrzyć komputerowych przeciwników. Gorzej sprawy się mają z małymi dziećmi, dla których gier praktycznie nie ma. Bo też jak długo dziecko może grać w SMURFOTELETRANSPOTER?

Z odsieczą przyszła tu firma PSYGNOSIS. LOMAX posiada wiele atutów doskonałej gry dla dzieciaków. To prosta platformówka typu: biegnij w lewo, w prawo, podskocz i pozbieraj złote pieniążki, a może dostaniesz bonus. W trakcie gry dostrzegamy pewne podobieństwa do takich tytułów, jak LEMMINGS, SONIC, a nawet MARIO BROS. Może chłopcy z PSYGNOSIS nie chcieli ryzykować i skorzystali ze sprawdzonych już wzorców?

Główny bohater jest lemingiem, podobnie jak większość jego wrogów. Wszystkie postacie są po prostu przezabawne. Przeciwnicy chowają się w beczkach lub występują w przebraniu. Śmiesznie wyglądają ci niezupełnie żywi, wykopujący się z grobów czy wychodzący z trumien. Takiej różnorodności lemingów jeszcze nie było – jest i kowboj, i szkieletor, i spadochroniarz i cała masa innych.

Nasz bohater, podobnie jak Sonic, potrafi skacząc, bardzo szybko kręcić się wokół własnej osi, co pozwala mu wychodzić zwycięsko z większości spotkań z innymi lemingami. Jest to podstawowa i czasami jedyna „broń". Jest też druga, nie zawsze dostępna, za to o dalekim zasięgu. Mowa tu o cudownej czapeczce, którą – rzecz jasna – trzeba najpierw znaleźć. Ma ona wiele różnych zastosowań. Po pierwsze, można nią rzucać w inne lemingi. Po takim rzucie czapeczka zawsze wraca do właściciela, choćby ten przed nią uciekał (mój rekord w jej omijaniu wynosi 10 sekund). Wędrując po rozmaitych światach, odkryjemy kilka innych zastosowań szacownego nakrycia głowy. I tak czapeczka może służyć za linę, małe śmigiełko lub też palić się i przypiekać wrogom tylną część ciała. Czapka pełni też rolę hełmu – osaczony przez lemingi tytułowy Sir Lomax najpierw traci czapeczkę, a dopiero później życie, trochę jak w MARIO BROS.

Lomax w czasie swej wędrówki nabywa, a raczej znajduje kilka umiejętności, wyjmując je z glinianych garnuszków. Zawsze znajdują się one w pobliżu miejsc niemożliwych do pokonania w inny sposób, jak tylko za pomocą ukrytej wewnątrz garnuszka zdolności. Można więc kopać w ziemi, można też stawiać drewniane stopnie w powietrzu, które jednak po chwili spadają.

LOMAX, jak na porządną platformówkę przystało, dzieli się na światy, poziomy i podpoziomy. Początek jest względnie łatwy, lecz schody zaczynają się bardzo szybko. Poziom trudności w grze rozłożony jest dość równomiernie, jednak zdarzają się małe zgrzyty. Wszystko idzie gładko, aż nagle natrafimy na miejsce, którego pokonanie stwarza dużo problemów. Z reguły rozwiązuje się to metodą prób i błędów, co jednak zabiera trochę czasu i kłóci się z moim pojęciem dobrej zabawy.

LOMAX, podobnie jak BUG (SS'41), posiada trzeci wymiar, który nadaje grze głębi, ale przede wszystkim komplikuje życie graczom. Podczas gry trafiamy na pułapki oparte na trójwymiarowej strukturze gry. Kłopot polega na tym, że przedstawienie graficzne planów gry nie zawsze jest czytelne. W efekcie niektóre skoki Lomaxa kończą się tragicznie. Jednak mimo tej drobnej niedogodności LOMAX posiada prześliczną grafikę, szkoda tylko że w rozdzielczości 320x200. Pewnym pocieszeniem jest 16–to bitowa paleta kolorów. Warto też wspomnieć, że liczba klatek wyświetlanych na odpowiednio szybkim sprzęcie sięga nawet 60 na sekundę. Przeciętnie jest to jednak 40 klatek na sekundę, co i tak złym wynikiem nie jest.

Piękne, animowane tła, latające dookoła motyle, biedronki i żuki, liście wzbijające się w górę po każdym niemal kroku sprawiają wrażenie, jakby świat na ekranie żył własnym życiem. Każdy ze światów, na które podzielona jest gra, posiada swój własny, niepowtarzalny klimat. Jeden z nich jest ogromnym cmentarzem, pełnym grobów w tle i kamiennych gargulców, spowitych mgłą i oświetlonych światłem księżyca w pełni. Klimat świetnie uzupełnia dobrze dobraną muzyka – w tym przypadku grobowa.

W LOMAX można pograć dla przyjemności, podziwiając różnorodność scenerii i rozkoszując się muzyką. Jest to produkcja skierowana głównie do najmłodszych, traktowanych ostatnio przez producentów nieco po macoszemu. Choć z drugiej strony gra wydaje się trochę zbyt trudna jak dla dziesięciolatków. A może po prostu ich nie doceniam?

Merlin

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –PO
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10